

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan kegiatan yang sering dilakukan masyarakat dewasa hingga anak – anak. Namun tidak semua orang mengetahui cara berolahraga dengan Teknik yang benar. [1] Tidak terkecuali dengan olahraga paling populer di Jepang yaitu Karate. Karate juga merupakan salah satu jenis olahraga beladiri yang sangat banyak di minati oleh kalangan masyarakat Indonesia, terbukti dengan banyaknya dojo atau tempat latihan yang terdapat di setiap daerah di Indonesia, juga dibuktikan dengan jumlah prestasi karate Indonesia yang sangat baik di tingkat nasional maupun internasional. [2]

Namun pada saat ini sumber informasi yang bisa di dapat untuk para pemula hanya terbatas melalui dojo/tempat latihan yang menggunakan metode konvensional / praktek di tempat latihan yang tidak sebanding dengan jumlah peminat yang begitu banyak dengan jumlah pelatih yang ada di setiap dojo. Terbatasnya jumlah pelatih tentu akan berdampak pada waktu latihan yang tidak maksimal dan berpengaruh terhadap penerapan gerakan yang telah di ajarkan. Karna itu di perlukan adanya inovasi alternatif baru yang memanfaatkan teknologi. Teknologi dapat membantu para pelatih agar murid dapat berlatih kapan saja dan dimana saja. Murid dapat menggunakan teknologi sebagai sarana untuk memaksimalkan Teknik dasar karate yang sudah di ajarkan sebelumnya oleh pelatih di dojo/tempat latihan.

Salah satu teknologi yang dapat di terapkan adalah teknologi perangkat mobile yang saat ini cukup pesat perkembangannya. Teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam kehidupan. Pasalnya, sekarang ini setiap orang tidak bisa lepas dari layanan dan produk berteknologi dalam kehidupan sehari-hari. Android adalah merupakan jenis sistem operasi mobile smartphone yang paling populer dan pesat perkembangannya saat ini. Salah satu alasannya adalah sistem operasi android merupakan platform terbuka tidak merujuk pada suatu perusahaan hardware atau suatu provider. Aplikasi dalam bentuk mobile mempunyai kelebihan diantaranya portabel dan lebih efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. [3]

Terkait dengan hal tersebut di atas penulis mencoba membuat suatu penelitian, yang hasilnya berupa aplikasi dengan sistem android dengan judul "Karate Shotokan". Diharapkan aplikasi ini dapat membantu para pelatih beladiri karate sebagai alat alternatif dalam murid belajar mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini, yaitu "Bagaimana membuat aplikasi karate aliran Shotokan berbasis mobile dengan memanfaatkan sistem operasi android?"

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu aplikasi dengan Batasan berikut :

1. Implementasi hanya pada *smartphone* yang memiliki sistem android minimal versi 6.0 (*marshmallow*)
2. Aplikasi ini memuat informasi aliran Karate Shotokan
3. Aplikasi ini hanya dibuat untuk platform Android
4. Aplikasi ini hanya menampilkan Teknik dasar, pengenalan, & Kuis.
5. Metode pengembangan menggunakan MDLC
6. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* dan bahasa pemrograman yang digunakan *ActionScript 3.0*.
7. Penelitian hanya sampai pada tahap pengujian.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan laporan skripsi ini, tujuannya adalah :

1. Merancang aplikasi teknik dasar Karate aliran Shotokan berbasis mobile menjadi suatu aplikasi media alternatif pembelajaran bagi pemula beladiri Karate.
2. Sebagai syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana strata -1 jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
 - a. Melatih penulis untuk membuat sebuah karya yang nyata dan bermanfaat buat orang banyak.
 - b. Menambah ilmu dan pengalaman dalam bidang aplikasi dan Multimedia

- c. Mengimplementasikan pengetahuan yang telah di dapat saat kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Pelatih

- a. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi dan pembelajaran yang akan membantu mempermudah belajar mengajar.

1.6 Metode Penelitian

Mengumpulkan data penelitian dalam pembuatan aplikasi tentunya memerlukan metode yang tepat dan akurat untuk mendapatkan data yang lengkap. Adapun beberapa metode yang di gunakan peneliti adalah sebagai berikut [4]:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan refrensi dari media perpustakaan seperti buku artikel dan informasi dari internet yang berkaitan dengan permasalahan.

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi meninjau langsung dojo beraliran Shotokan untuk mengetahui tentang Teknik dasar beladiri Karate.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan untuk melengkapi data yang di butuhkan untuk pengembangan sistem. Beberapa metode analisis yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1.6.2.1 Analisis aplikasi sejenis

Analisis aplikasi sejenis merupakan analisis yang akan membahas mengenai aplikasi yang menjadi acuan dalam pembangunan sebuah aplikasi. Dalam aplikasi sejenis akan dibahas mengenai berbagai hal yang ada didalam aplikasi sejenis diantaranya meliputi konten, cara menggunakan serta komponen-komponen apa saja yang ada dalam aplikasi tersebut sehingga dapat menjadi acuan bagi kebutuhan yang akan dibangun.

1.6.2.2 Analisis kebutuhan

Menguraikan kebutuhan peneliti untuk mengembangkan aplikasi, agar aplikasi yang baru dapat memberikan fitur dan pengalaman berbeda dari aplikasi yang sebelumnya. Analisis kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non-fungsional.

1.6.2.3 Analisis kelayakan

Menguraikan analisis kelayakan aplikasi yang baru jika di implementasikan kepada publik. Analisis kelayakan tersebut meliputi kelayakan teknologi, kelayakan operasional, dan kelayakan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini merupakan tahap perencanaan. Semua hal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi di persiapan disini. Seperti membuat konsep aplikasi, Kuis, Perancangan interface untuk menjelaskan tata letak background, button dan objek-objek di dalam aplikasi.

1.6.4 Metode pengembangan

Metode yang digunakan penulis dalam pengembangan aplikasi yaitu MDLC (Multimedia Development Life Cycle).

Ada 6 tahapan pengembangan dalam MDLC ini yaitu [5] :

1. Concept (konsep)
2. Design (desain/rancangan)
3. Material collecting (pengumpulan materi)
4. assembly (penyusunan dan pembuatan)
5. Testing (uji coba)
6. Distribution (Distribusi)

1.6.5 Metode testing

Testing dilakukan untuk mengecek apakah fungsi-fungsi yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan. Metode testing yang digunakan adalah *Black-box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat memberikan gambaran secara menyeluruh, agar lebih jelas dan mudah di pahami mengenai isi dari laporan skripsi ini maka penulis akan menguraikan secara singkat tentang isi dari tiap tiap Bab. Berikut adalah sistematika penulisan laporan skripsi, yaitu :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan , metode peelitian dan sistematika penelitian laporan skripsi.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan. Perancangan antar muka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil – hasil dan tahapan – tahapan peneliti, dari tahap analisis, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi